GUIDE COMPLETE PER I MIGLIORI GIOCHI PS3

Play generation

Prince of Persia

LE SABBIE DIMENTICATE

Consigli • Sarcofagi • Boss • Trofei

PS3 Prince of Persia: Le Sabbie Dimenticate

CONTROLLI

Levetta sinistra: Movimento
Levetta destra: Telecamera
Croce direzionale: Poteri
▲: Spinta
■: Attacco
●: Schivata
✖: Salto
L1: Ricordo
L2: Congelamento delle acque
R1: Riavvolgimento del tempo
R2: Corsa sul muro/Interazione
SELECT: Menu potenziamenti
START: Pausa

La nuova avventura del Principe riprende il filo della mitica trilogia su PS2. E, se l'hai provata, sai già cosa significa: salti, acrobazie, combattimenti e poteri speciali, su tutti quello di controllare il tempo. Suona difficile? Tranquillo: la nostra guida è qui per aiutarti.

CONSIGLI

EVOCATORI ED ESPERIENZA

Uno dei nemici più insidiosi è l'evocatore: questo tipo di non morto può evocare altri non morti all'infinito... tuttavia occorre fare attenzione, perchè le creature evocate non ti daranno punti esperienza finché ci sarà l'evocatore. Lascia che lui ne evochi il maggior numero possibile, quindi evita tutti i "soldati", uccidi l'evocatore e, da quel momento, tutti i nemici che eliminerai ti daranno esperienza (1).

I POTERI

Con la croce direzionale potrai utilizzare diversi poteri basati sugli elementi: sfruttali fino a quando non diventerai un abile combattente, dopodiché non usarli più. La magia ti sarà molto più utile per riavvolgere il tempo che non per eliminare nemici.

GLI AVVOLTOI

A un certo punto del gioco inizierai a usare questi volatili per raggiungere luoghi altrimenti inaccessibili. Sebbene il primo salto debba essere direzionato per bene con lo stick direzionale, una volta sopra l'avvoltoio, salta semplicemente premendo X e vedrai che il Principe si lancerà nella direzione giusta senza errori.

DOMINO DELL'ACQUA

Ti tornerà utile per solidificare l'acqua e usarla come aste o pareti (2). Tuttavia, nelle fasi più avanzate del gioco, dovrai riuscire a coordinarti perfettamente per solidificare/liquefare l'acqua in momenti ben precisi!

RICORDI

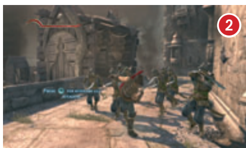
Grazie a questo potere potrai materializzare pezzi delle strutture che ora non esistono e, in questo modo, proseguire dove a rigor di logica non potresti arrivare. Purtroppo, il limite di questo potere consiste nel poter materializzare un solo pezzo alla volta. Un consiglio: abituati a materializzare ogni pezzo nel momento in cui stai saltando per raggiungerlo, altrimenti rischi di far scomparire quello sul quale ti trovi tu e precipitare.


1


2

L'AVVENTURA







INIZIO

Utilizza le fasi iniziali del gioco per prendere dimestichezza con i controlli del gioco, facendo pratica con le le nuove mosse man mano che il tutorial te le indica 1. Negli scontri successivi fai pratica con la spinta, grazie alla quale potrai atterrare diversi nemici e concentrarti così su uno in particolare senza temere di venire circondato 2. Quando arriverai presso una grande pedana di legno 3, premi il pulsante al centro: elimina gli scocciatori e poi vai oltre la porta. Più avanti troverai un pulsante su un muro 4: corri sulla parete per attivarlo e poi salta subito sul lato opposto, correndo verso la porta prima che si chiuda. Quando finalmente avrai raggiunto tuo fratello Malik, dovrai aiutarlo azionando i due pulsanti laterali sulle mura e poi quello che si trova dietro la grata ora aperta 5.

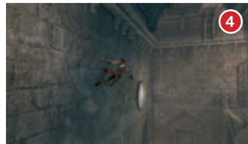
IL CORTILE DEL PALAZZO

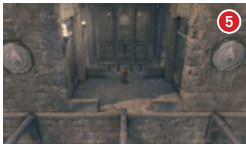
Raggiunto il cortile del palazzo, prosegui di colonna in colonna fino a raggiungere le aste. Usale 6 per raggiungere lo stendardo, che potrai usare per scendere a terra e arrivare alla prossima area. Fai attenzione all'ultima asta: invece di raggiungerla con un salto, dovrai arrivarci con una corsa sul muro.

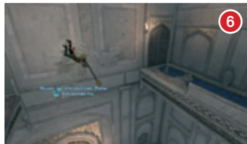
LE CRIPTE

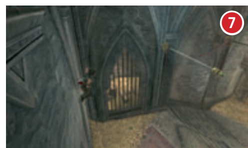
Dopo aver corso sul muro ed essere saltato sulle aste 7 all'ultimo momento, prosegui fino a un vicolo cieco: la soluzione è saltare da un muro all'altro fino a raggiungere la cima 8. Un altro punto interessante, poco più avanti, ti costringerà a correre su una parete e poi saltare di nuovo da un muro all'altro per salire. Fai pratica con queste acrobazie e tienile bene a mente, perché ti serviranno. Elimina i profanatori del tesoro 9 e poi arrampicati fino alla parte alta della stanza, usando la cella come piedistallo per raggiungere la prima colonna 10.

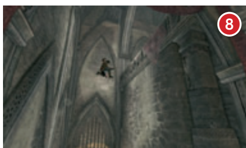
Dopo la liberazione dell'esercito di Salomone, dovrai fuggire dal palazzo. Prima però, attraversa il portale e fai la conoscenza di Razia, regina dei Marid 11. Lei ti darà un obiettivo: rimettere insieme le due parti del sigillo per sconfiggere l'esercito. La Jinn ti darà anche i poteri necessari per sconfiggere l'esercito di Sa- »



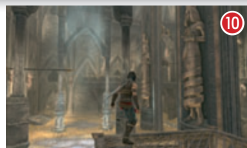




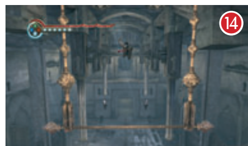













» lomone e il suo leader, l'Ifrit Rathash. Esci e, dopo pochi metri, avrai una dimostrazione pratica dell'utilizzo e dei vantaggi derivati dal tuo potere di riavvolgere il tempo 12. Prosegui con cautela, però, perché ci saranno altri punti del pavimento che ti crolleranno sotto i piedi. Anche se servono a fare pratica con il potere appena acquisito, puoi provare a superarli senza usarlo, sfruttando l'agilità del Principe.

LE SCUDERIE

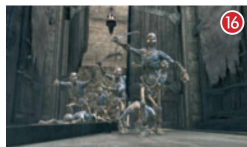
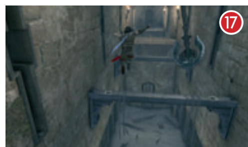
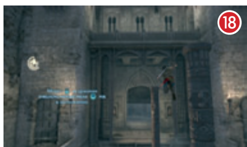
Qui affronterai la prima vera battaglia contro una piccola orda di scheletri 13. Eliminali tutti e poi sali sulle pareti di legno delle scuderie per raggiungere le parti superiori dell'area. Il percorso potrà sembrarti un po' intricato, ma se osserverai con calma l'area circostante capirai facilmente dove andare. Arrivato nella parte con le aste, dovrai sbrigarti perché, dopo aver abbandonato la prima asta, inizierà un conto alla rovescia che culminerà con la chiusura del portone che devi attraversare 14. E ora... le prime trappole!
Dopo aver eliminato un'altra orda di scheletri, sali sull'asta e poi usa il percorso che ti verrà evidenziato per uscire. Nella stanza successiva, usa gli stendardi per scendere e, dopo il divertente intermezzo, premi il pulsante sul pavimento per aprire la porta: avrai solo una manciata di secondi per uscire dal corridoio evitando le lame 15. Dopo aver girato l'ingranaggio, arrampicati fino ad appenderti all'asta che attiverà il primo meccanismo, poi usa l'ingranaggio per posizionare le mura di legno in modo da raggiungere la seconda asta... e ora elimina un'altra comitiva di non morti 16!
Utilizza le due torri che hai eretto per raggiungere la cima del muro.
Prosegui tra trappole e insidie 17 e raggiungi Malik. Appenditi all'asta per far apparire una colonna, fai la stessa cosa dall'altra parte, attiva il pulsante sul muro e poi attraversa la porta prima che si richiuda 18.

SARCOFAGO 01

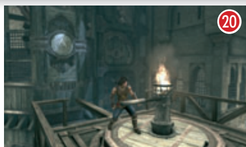
Nella stanza dove ci sono le guardie pietrificate, c'è il primo Sarcofago. Sali sulle travi e poi usa le pietre sporgenti per raggiungerlo.

I MECCANISMI

Prendi bene il tempo prima di attraversare i diversi ingranaggi e, soprattutto, pianifica in anticipo quello che vuoi fare 19. Nella stanza successiva, dopo aver usato l'ingranaggio per ruotare la piattaforma di 90 gradi, inizia ad arrampicarti 20. Raggiun-







gi l’asta che ti permetterà di sollevare la piattaforma dalla quale sei partito, girala di 180 gradi e scala un nuovo muro pressoché speculare al precedente. Quando la piattaforma si sarà sollevata nuovamente, dovrai voltarla prima verso il pulsante sulla parete, premerlo, saltare indietro sulla piattaforma, girarla di 180 gradi e uscire dalla porta prima che si chiuda (21).

Nella nuova area, gira l’ingranaggio di 90 gradi e poi salta su travi e aste fino a raggiungere l’asta dorata che attiverà il nuovo meccanismo. Raggiungi il secondo ingranaggio, giralo di 90 gradi, ritorna al punto di partenza e ruota di nuovo il primo ingranaggio in modo che le due parti della colonna di metallo si uniscano.

Ora torna al secondo ingranaggio e, tra aste, travi e colonna, raggiungi la balconata con gli scheletri (22).

IL CORTILE DELLA FORTEZZA

Dopo una breve sequenza nella quale vedrai finalmente in faccia il tuo antagonista Ratash, affronterai degli scheletri e nuovi nemici un po’ più tosti (23). Arrampicati sulle aste, continua sulle colonne di legno, raggiungi le aste più in alto e, continuando così, arriverai fino al prossimo comitato di benvenuto (24).

SARCOFAGO 02

Proprio sotto il pulsante c’è il sarcofago, che illumina l’aria circostante con un luccichio azzurro. Scendi a romperlo prima di proseguire.

Prosegui lungo l’ovvio percorso, scendi usando lo stendardo, e vedrai un pulsante sulla parete. Prosegui fino a premere il pulsante (25) e poi, dall’asta, salta fino alla porta prima che si richiuda. Fai molta attenzione: il nuo- »

BOSS – IL BESTIONE

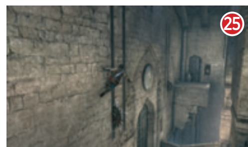


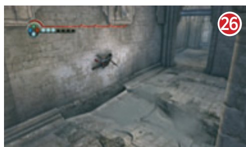
Ok, ci sono lui e una marea di scheletracci. La sequenza delle mosse del mostro è la seguente: picchia un pugno a terra, si alza, colpisce il terreno con l’altro pugno e poi carica. Quando picchia per terra, stagli alla larga o sarai investito dall’onda d’urto. Per il resto, concentrati sugli scheletri: tra te e “lui”, li farete fuori in pochi istanti, dato che quando carica li elimina! Quando sarete rimasti soli tu e lui, ti basterà colpirlo dopo la carica (1). Ricorda di affondare pochi colpi, perché poi il mostro ricomincerà la sequenza di attacco.

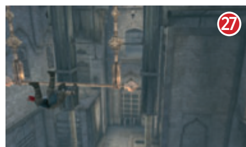




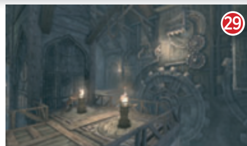


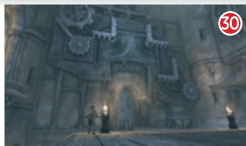


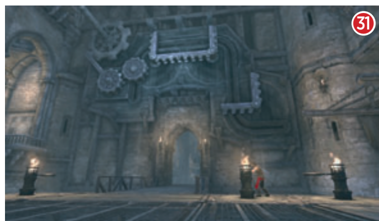





28


29


30


31


32

» vo mostro evocato dall'Ifrit provocherà il crollo di alcune sezioni di pavimento: individua le crepe sul pavimento e cammina preventivamente sul muro per evitare di fare una brutta fine 26 o, alla peggio, riavvolgi il tempo. Fai un po' di moto eliminando un po' di nemici e poi apri il cancello appendendoti all'asta dorata che c'è nella stanza. Prosegui fino al prossimo pulsante sul muro e supera il cancello.
Premi il pulsante sul muro e, dopo che la torre di legno si avvicina, usala per aiutarti a raggiungere la pedana di pietra di fronte. Prosegui fino all'asta dorata che ti permetterà di aprire la porta successiva 27. Supera la parte delle trappole e fa attenzione alle tradizionali lame acuminate che escono dai pavimenti di metallo bucati 28: il modo migliore per evitarle è quello di correrci sopra senza fermarsi.

SARCOFAGO 03

Mentre avanzi all'esterno, superando le trappole, fa attenzione: noterai un sarcofago all'esterno di una torre. Per poterlo raggiungere, affrontare i mostri nella torre, avanza e calati sul muro a sinistra, quindi raggiungi il premio utilizzando gli appigli.

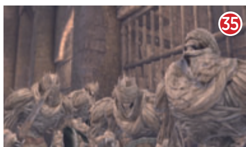
Arrivato all'ingranaggio, giralo per alzare il fermo, premi il pulsante sul pavimento e sali sulla pedana di legno. Raggiungi quella successiva, fai in modo di far scendere la ruota dentata in alto su quella di sotto e, dopo aver allontanato la dentatura ad angolo retto che ti ha permesso di avvicinare le due ruote 29, falle girare ancora per alzare il fermo, quindi premi il pulsante. Ora salta subito sulle pietre sporgenti sulla parete e raggiungi la pedana di legno in fretta, prima che scada il tempo.

LE PORTE DELLA FORTEZZA

Ok, ecco lo schema degli ingranaggi delle porte 30. Come prima, lo scopo è portare la ruota di destra a contatto con quella di sinistra per fare in modo che il blocco venga tolto. L'ingranaggio a sinistra serve a far girare la ruota dentata, mentre gli altri due a muovere i due percorsi dentati. Quando avrai finito 31, raggiungi la pedana di legno e il pulsante sul muro.


33


34


35



Dopo il filmato, dovrai affrontare uno scontro con diversi scheletri e due bestioni simili a minotauri (32). Si tratta di mostri simili al boss che hai sconfitto: usali per spazzare via gli scheletri e poi approfitta delle colonne per farli schiantare.
Dopo l'intermezzo, prosegui lungo i prossimi corridoi infestati di trappole (33). Troverai un secondo portale che ti condurrà da Razia, che ti darà il potere del dominio sull'acqua. Sfruttalo subito per solidificare i getti d'acqua e utilizzarli come aste (34), ma ricorda che potrai usare questo potere per un periodo di tempo limitato.

LA PRIGIONE

Scendi a terra e conoscerai un nuovo tipo di scheletri, più forti, robusti e dotati di scudo (35). Per poterli sconfiggere dovrai buttarli a terra, prima. Orta sali sulla colonna e raggiungi l'asta per attivare un meccanismo e proseguire (36). Arrivato in cima e superata la prima parte con le colonne d'acqua, dovrai saltare sulle celle appese, passando da l'una all'altra senza perdere tempo e utilizzando il dominio sull'acqua, quando necessario per proseguire (37).

SARCOFAGO 04

Non abbandonare subito la zona: vedi il luccichio che permea l'aria? Indica la presenza di un altro Sarcofago: prendilo deviando dal percorso principale quando sei sulle colonne d'acqua. Dopo, non avrai modo di riprovare!

Premi il pulsante sul muro e attiva l'asta dorata che si trova sul centro della colonna, raggiungendola con varie acrobazie, quindi affronta un po' di nemici. Dopo averli sconfitti, sali sull'asta d'acqua (che tu farai diventare di ghiaccio) ma, invece di andare verso la trave, torna indietro sul muro e aggrappati sulla crepa (38). Il resto del percorso, che ti ricondurrà verso l'alto, è scontato.

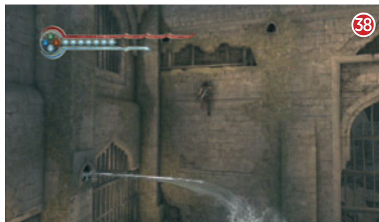
LA CLOACA

Utilizza le due cascate come sostegni per saltare da una all'altra e raggiungere una delle due pedane di pietra (39).

SARCOFAGO 05

Ad un certo punto arriverai ad un incrocio con un getto d'acqua intermittente. Salendo sulla trave e voltandoti, vedrai il Sarcofago: utilizzando la prima delle due colonne d'acqua di fronte per arrivare alla seconda trave, potrai raggiungerlo e distruggerlo.

Arrivato nella stanza successiva, farai la conoscenza con un nuovo mostro il cui volto è coper- »











» to da una specie di sudario: uccidilo per primo 40, perché la sua specialità è l'evocazione di altri non morti. Sali e usa l'ingranaggio per permetterti di raggiungere l'asta dorata, quindi usa di nuovo l'ingranaggio per ottenere l'accesso alla prossima area. Nella stanza successiva ti attende l'ennesimo scontro: l'evocatore è il principale obiettivo.
Appenditi sull'asta dorata per attivare i getti d'acqua e poi l'ingranaggio per girarli e raggiungere il corridoio che porta fuori di qui 41.

SARCOFAGO 06

Prima di arrivare nella stanza successiva, prosegui sulla trave e vedrai il Sarcofago. Per raggiungerlo dovrai saltare sul primo getto d'acqua congelandolo. Dato che il secondo getto d'acqua non ci sarà finché non lascerai che l'acqua torni liquida, dovrai prima saltare, poi trasformare l'acqua in liquido e solidificarla un attimo prima di raggiungere il secondo getto.

I BAGNI

Attiva il pulsante a terra e utilizza la cascata d'acqua per raggiungere l'asta dorata 42.

Per alleviare la tua solitudine, ti verranno a far visita dei non morti: tra essi ci saranno ben tre evocatori i quali, se non uccisi in fretta, evocheranno tanti di quei non morti da riempire la stanza. Vai avanti e continua a utilizzare salti e acrobazie fino a raggiungere la sezione successiva, osserva l'intermezzo e poi prosegui come stavi facendo fino a raggiungere la prossima asta dorata 43. Nella prossima area sali sull'asta più in alto usando la cascata come un muro e poi attraversala per raggiungere una zona con delle trappole.
Dopo ci sarà una nuova acrobazia da fare: dovrai scendere lungo uno stendardo e saltare per raggiungere un'asta 44.

GLI APPARTAMENTI REALI

Premi il pulsante sul pavimento per attivare i getti d'acqua orizzontali e, ghiacciandoli, arriva alla cascata e usala come un muro per salire sulla balconata. Ripeti l'operazione per salire ulteriormente (attento a non solidificare la cascata mentre ci passi attraverso!) e sali sul portico superiore. L'Ifrit Ratash farà la sua comparsa e inizierà a renderti il percorso più difficile 45. Raggiunta la colonna d'acqua, scendi, invece di salire. Scendi usando lo stendardo, affronta i non morti, ma, prima di proseguire...

SARCOFAGO 07

Avrai notato l'apparizione di numerosi non morti, di sotto. Forse avrai notato anche il tipico luccichio che segna la presenza del Sarcofago. Ci sono due pulsanti, sulle pareti. Per aprire la porta, dovrai utilizzare la colonna d'acqua per raggiungere i due pulsanti, ma dovrai premerli entrambi (non contemporaneamente) senza toccare terra.

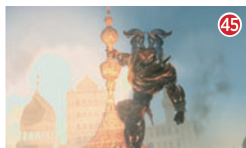
Prosegui nel tuo percorso, mentre Ratash tenterà di ostacolarti 46. Quando avrai raggiunto le stanze riparate dal tuo insidioso nemico, dovrai affrontare altri non morti (evocatori compresi). Arrampicati fino in cima e poi usa l'asta dorata per aprire la porta 47. Continua all'esterno in maniera simile a quanto fatto finora. Nella successiva area, piena di trappole, non troverai nulla di nuovo.

SARCOFAGO 08

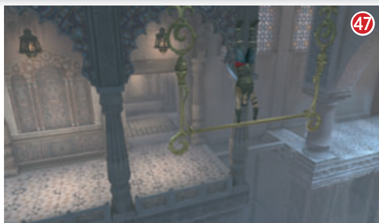
In una delle aree al riparo dagli attacchi di Ratash (quella











con una fontana e un paio di cascate), troverai il prossimo sarcofago. L'idea sarebbe quella di usare le due cascate per salire, con l'ausilio dell'asta ricavata ghiacciando la fontana: dietro la cascata di destra, nella parte più alta, c'è il sarcofago!

SARCOFAGO 09

Raggiungi l'area del Laboratorio e supera l'ingranaggio. Se ti volti, vedrai il Sarcofago. Torna indietro, oltre l'ingranaggio, e sali usando le rocce sporgenti per raggiungere l'asta e poi l'ambito premio.

LABORATORIO

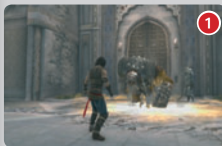
Prosegui lungo l'obbligata sequenza di acrobazie fino ad arrivare alla prima asta dorata. Utilizza l'ingranaggio per avvicinare la pedana dell'Astrolabio e saltaci sopra 48, poi usa l'acqua per continuare a salire e raggiungere la seconda asta dorata. Utilizza gli ingranaggi ai bordi della stanza per riuscire a fare in modo che tutte le pedane siano allineate e ti permettano di raggiungere l'ingranaggio centrale 49. Usalo per raggiungere l'asta dall'altra parte e successivamente la prossima asta dorata, che rivelerà altri due ingranaggi. Utilizzali per allineare le pedane: dovrai usare il dominio sull'acqua, però, per tenere ferme le pedane al momento giusto e arrivare dall'altra parte.
Nella prossima area dovrai di nuovo attraversare svariati corridoi pieni zeppi di trappole 50.

LA SALA DEL TRONO

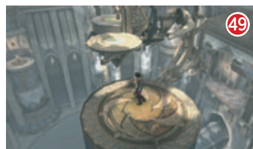
Prendi tutta l'energia che puoi dai vasi e, quando sarai pronto, attraversa le porte per vedere lo splendido filmato d'intermezzo 51. Il percorso che dovrai affrontare a questo punto può sembrare molto lineare e semplice 52, ma in realtà è po' più intricato di quanto appaia. Quando avrai raggiunto il luogo della battaglia, potrai finalmente affrontare l'Ifrit 53. »



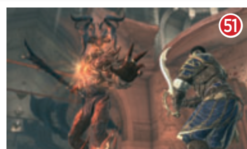
BOSS – IL SECONDO BESTIONE

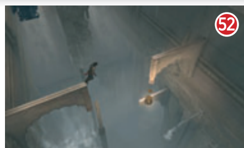


Prosegui verso la sala del trono e, quando sarai sceso all'interno della nuova area, dovrai affrontare un mostro simile al primo boss 1. Lo scontro sarà uguale, tranne che per un piccolo particolare: il mostro è immune ai colpi normali. Dovrai usare gli attacchi di potere, per batterlo.

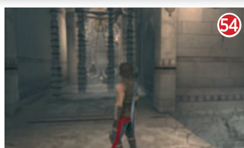












SARCOFAGO 10

Mentre prosegui, fai attenzione ai muri: quando vedrai una serie di rocce sporgenti, usale per salire, utilizza i getti d'acqua come appiglio e raggiungi così il prossimo sarcofago.

Nell'area successiva ci saranno i soliti corridoi pieni di trappole (54). Superali e raggiungerai un portale che ti permetterà di incontrare nuovamente Razia (55).

IL TERRAZZO

Dopo aver eliminato tutti i nemici, superato il pulsante sulla parete, premi il successivo pulsante per avvicinare il muro e salire ancora più in alto (56). Continua allo stesso modo fino a quando non raggiungerai l'ingranaggio che ti permetterà di scendere grazie a una sorta di ascensore (57). Prosegui ancora fino a raggiungere l'ingresso più in alto. Ad attenderti nella sala circolare troverai due bestioni, che ormai arrivato a questo punto non dovrebbero più rappresentare un problema, visto che sai come affrontarli (58). Alcuni scheletri ti indicheranno la strada, lungo la quale dovrai fare nuovamente sfoggio delle tue capacità acrobatiche (59).

SARCOFAGO 11

Mentre scendi, sentirai nell'aria l'inconfondibile suono del Sarcofago e, arrivato all'ultima asta, lo potrai anche vedere, in un'alcova sul muro. Eliminati i nemici, potrai facilmente raggiungerlo arrampicandoti sul muro.

BOSS – RATASH

Usa molta pazienza con questo nemico. Pochi fendenti o un solo colpo di potere e poi dovrai immediatamente allontanarti, o rischierai di venire colpito (1). Dopo aver disarmato il nemico, inseguilo senza farti colpire dalle sue palle di fuoco (2): arrampicati usando le rocce sporgenti e prosegui lungo il percorso che ti condurrà al tuo obiettivo. Raggiungi l'asta blu (3) e poi finalmente il tuo nemico. Lui scapperà di nuovo per riprendere la sua spada: inizia lo scontro finale. L'Ifrit combatterà più o meno come prima, con due sole differenze: i suoi attacchi avranno tempi di preparazione più veloci e, se ti allontani, ti lancerà palle di fuoco. Utilizza i suoi fendenti per fargli devastare le sue stesse legioni e poi affrontalo in singolar tenzone (4).

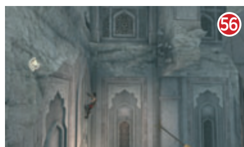


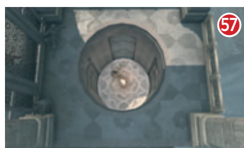


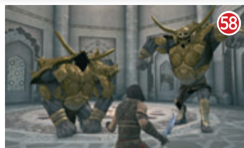


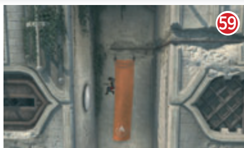


















Prosegui nell'area piena di trappole: dal momento che se dovessi commettere un errore nel saltare una trappola moriresti, la cosa migliore è, dove possibile, tenersi aggrappati 60, poi risalire e proseguire. Quando avrai superato i corridoi, farai conoscenza con un nuovo tipo di non morto 61 capace di lanciare sfere di energia. Dovrai avanzare velocemente, se non vorrai venire ucciso a causa sua. Sfrutta cascate e getti d'acqua per salire e, quando sarai all'esterno, troverai un altro di questi non morti artiglieri 62. Naturalmente, lo eliminerai con la stessa mossa usata per raggiungerlo, quindi nessun problema.

I GIARDINI PENSILI

Appenditi all'asta dorata e prosegui lungo il percorso di getti d'acqua e cascate eliminando i fastidiosi artiglieri che troverai nel frattempo. Dopo l'intermezzo, ricomincia a fare salti e piroette.

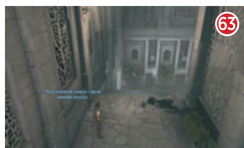
SARCOFAGO 12

Subito dopo l'incontro con Malik, potrai facilmente vedere e raggiungere questo sarcofago, utilizzando i due getti d'acqua (ovviamente, trasformandoli in ghiaccio).

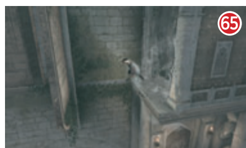
SARCOFAGO 13

Nel successivo filmato d'intermezzo è impossibile non notare l'aura del sarcofago, dietro le piante e, essendo questo lungo il cammino, è altrettanto impossibile mancarlo.

Prosegui nel tuo inseguimento evitando gli attacchi dei non morti artiglieri. Se hai disattivato il tutorial ed è la prima volta che giochi, ti consigliamo di riattivarlo, perchè in questo punto potrà esserti particolarmente utile 63. Raggiungi una nuova area piena di trappole 64. Quando uscirai di nuovo all'esterno troverai dei nemici, quindi dovrai iniziare una nuova scalata dove l'acqua e la tua coordinazione saranno le tue migliori alleate. Nota che, quando arriverai in quello che sembra una cascata che da su un baratro, dovrai attraversarla e poi congelarla per usarla come una parete 65. Raggiungi la sala circolare grazie alle colonne d'acqua e combatti i non morti: ci sono quattro evocatori. »








66


67


68

» **L'ACQUEDOTTO**

Utilizza le colonne d'acqua per raggiungere l'artigliere e poi continua a utilizzare l'elemento della vita fino a quando non avrai raggiunto altri corridoi corredati con trappole che ormai non dovrebbero rappresentare più un problema a questo punto del gioco.

SARCOFAGO 14

Prima di saltare sugli avvoltoi, dai un'occhiata al baratro: ti accorgerai che ci sono due getti d'acqua. Buttati e aggrappati all'acqua congelata e segui l'unico percorso possibile, che ti condurrà direttamente al prossimo sarcofago.

Uscito all'aperto, utilizza gli avvoltoi per superare parti altrimenti impossibili da superare 66. Dopo il filmato d'intermezzo, combatti un po' di non morti, eliminando per primi gli evocatori, quindi continua a inseguire Malik usando i corvi. Probabilmente sarai grato di poter avere di nuovo a che fare con delle semplici trappole, alla fine di quest'area all'aperto! Dopo aver oltrepassato i corridoi, utilizza la cascata per raggiungere i nemici 67 e poi gli avvoltoi per raggiungere il tetto.

LA TOMBA DI SALOMONE

Prosegui la caccia grazie agli avvoltoi e, quando avrai raggiunto nuovamente Malik, colpiscilo velocemente con quanti più colpi puoi, magari aiutandoti con qualche potere 68. Lui farà crollare ciò che resta della tomba di Salomone e lo scontro avrà termine.

LA CITTÀ DEI JINN

Ricominciano per te una serie di acrobazie per superare baratri, trappole e ogni genere d'ostacolo immaginabile. Arrivato alla piazza, dovrai affrontare degli scarabei giganti 69: sebbene appaiano veloci e temibili, non sono più difficili da affrontare di quanto lo sarebbero gli scheletri. Usa l'ingranaggio per rimettere a posto la statua e far comparire le scale. Alla seconda statua, ghiaccia la colonna d'acqua per fare in modo che le due parti dell'asta, girando, si ricongiungano 70. Raggiungi e aggiusta in maniera analoga anche la ter-

BOSS – MALIK

Subito dopo il filmato, inizierà il combattimento contro tuo fratello 1. Tutto sembra indicare un boss simile al nostro vecchio amico, l'Ifrit Ratash... ma quando Malik si carica in aria 2, corri immediatamente a ripararti dietro le pareti sui lati del quadrilatero. Se la tua energia dovesse scendere troppo, rifugiati dietro un muro e attendi là i non morti evocati da Malik: uccidendoli recupererai un po' di vitalità.


1


2


69


70


71







za statua e poi scendi... ma attenzione! Le scale inizieranno a crollare e tu avrai poco tempo per pensare a come evitare una morte prematura 71. Nuovi corridoi con nuove trappole rappresenteranno per te un rilassante periodo di relax. Quando arriverai al portale, vai a congratularti con Razia per l'accoglienza: ora possiedi i ricordi di Razia e, grazie ad essi, potrai far ricomparire pezzi della città ormai perduti, che ti permetteranno di proseguire 72.

LE ROVINE DI REKEM

Continua a superare ogni ostacolo si frapponga tra te e il tuo successivo incontro con Razia. Non ci vorrà molto ma, dopo aver parlato con lei e aver appreso un po' di storia, dovrai affrontare un enorme mostro attorniato da non morti.

SARCOFAGO 15

Nella stanza con le statue enormi, dopo aver evocato un'asta con il potere Ricordi, prosegui e, quando arrivi sulla trave, invece di andare a destra, evoca la piattaforma di pietra a sinistra e, dopo aver superato le trappole, raggiungi il sarcofago.

Utilizzando i ricordi di Razia, prosegui lungo le rovine. Fai attenzione quando devi scambiare un ricordo con un altro, specie se lo fai mentre stai eseguendo un salto o un'acrobazia 73!

SARCOFAGO 16

Continua fino a raggiungere un'area con una cascata: dietro troverai il Sarcofago. Salta giù e distruggilo.

Attiva il pulsante sul muro e attraversa la porta prima che si richiuda. Ti troverai in una nuova area di trappole ma, come al solito, non si tratta di nulla di trascendentale.

LA SALA DEL TRONO DI REKEM

Dopo un breve intermezzo con Razia, ti verranno a far compagnia un po' di scarabei e alcuni non morti. Eliminali tutti.

BOSS – IL MOSTRO DELLE ROVINE DI REKEM



Questo enorme mostro utilizza praticamente gli stessi attacchi fisici di Ratash 1. Elimina tutti i non morti (lui ti aiuterà suo malgrado con i suoi fendenti) e poi concentrati su di lui con attacchi rapidi seguiti da veloci ritirati. Non impiegherai molto a sconfiggerlo.

SARCOFAGO 17

Nella sala del trono c'è un altro Sarcofago. Prosegui lungo il percorso obbligato ma, quando arrivi sulla pedana di pietra che gli sta sopra, cambia i ricordi per scendere.

Segui il percorso fino a raggiungere l'asta che attiverà il passaggio segreto e scendi. Affronta una nuova area di trappole e poi, una volta fuori, degli scarabei e un artigliere. Alternando acrobazie e altri combattimenti, continua a salire. Alla fine dovrai affrontare un altro gigante accompagnato da scarabei 74.

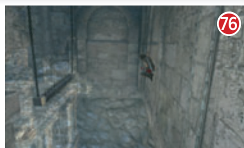
LA FONTANA SACRA

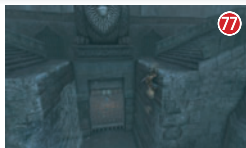
Affronta i nemici di Razia e poi seguila attraverso le trappole: naturalmente, mentre lei passerà senza battere ciglio, tu dovrai evitarle con le consuete acrobazie. Supera una zona dove dovrai ricordare nuove parti della città dei Jinn e affronta altri scarabei. Sali usando la cascata e arriverai nella prossima area.

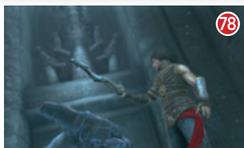
LA CISTERNA DI REKEM

Continua il tuo percorso acrobatico guidato da Razia. Utilizza gli avvoltoi per continuare a »




76


77


78

» salire e, con una combinazione di acrobazie, dominio dell'acqua e ricordi 75, troverai una fessura su un angolo del muro: dentro troverai diversi vasi. Arriverai così in una nuova zona piena di trappole: attento, perché anche in questo caso dovrai coordinare i ricordi con i salti necessari a superare gli ostacoli 76.
Come premio per esserne uscito vivo, combatterai con altri non morti. Dopo scivolerai giù su una rampa, come hai fatto quando sei penetrato nella città: questa volta, naturalmente, dovrai evitare di precipitare aiutandoti con i ricordi, oltre che con il dominio dell'acqua. Arrivato in fondo dovrai combattere contro una moltitudine di nemici, quindi raggiungerai un'altra stanza con dei pulsanti sui muri: tuttavia per proseguire, dovrai solo saltare sulle due pareti che devi ricordare alternatamente 77.

SARCOFAGO 18

Mentre sali utilizzando i due muri eterei, da ricordare alternatamente, non potrai non notare, oltre il cancello, il Sarcofago. I pulsanti della stanza servono ad avere accesso proprio alla sua stanza: in particolare, è il secondo pulsante a regolare l'apertura a tempo del cancello, quindi premi il primo pulsante per arrivare al secondo e poi raggiungi velocemente il sarcofago (salta, invece di correre, per raggiungere il cancello).

SARCOFAGO 19

Un altro sarcofago si trova vicino alla fontana della testa di leone: se osservi i baratri, noterai che, scendendo da uno dei precipizi, puoi aggrapparti a delle rocce sporgenti. Da lì raggiungerai il tuo premio.

SARCOFAGO 20

Proprio sotto l'enorme statua di Salomone c'è un altro sarcofago. Gira intorno alla stanza, trova il pulsante, termina il percorso prima che scada il tempo e avrai l'ambito premio in energia, magia e punti esperienza.

Raggiungi la pedana di pietra con il pulsante e l'ingranaggio e usa quest'ultimo per voltare la statua verso la porta. Ora premi il pulsante, ghiaccia l'acqua (che così non potrà scorrere e chiudere automaticamente la porta appena ti sposterai) e raggiungi la sala con la spada 78. Supera i prossimi corridoi (indovina di cosa sono pieni...) e raggiungi il prossimo portale per fare un'altra chiacchierata con Razia. Ora prosegui e testa il potere della nuova spada con un po' di non morti 79. Prosegui eliminando nemici e facendo salti e acrobazie di ogni genere, sempre con l'ausilio dei ricordi.

LA TORRE DEL RE

Inizia a salire utilizzando l'ormai consueta combinazione di acrobazie, ricordi e dominio dell'acqua. Naturalmente non mancheranno i soliti uccellacci da usare come appigli 80: sfruttali, perchè ti aiuteranno anche a raggiungere l'ultimo sarcofago presente nell'avventura.

SARCOFAGO 21

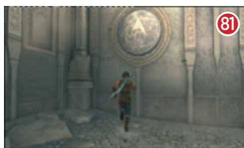
Quando raggiungerai questo punto, inizierà la tua scalata per l'ultimo dei sarcofaghi. Invece di proseguire arrampicandoti, salta sulla destra e utilizza gli avvoltoi per raggiungere l'ambito premio.

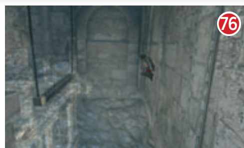
IL PALAZZO

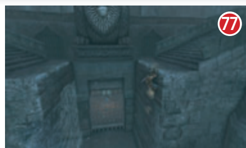
Premi il pulsante sul muro e passa dalla porta prima che si chiuda 81. Un trio di evocatori ti darà

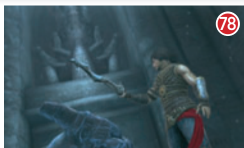

79


80


81







» salire e, con una combinazione di acrobazie, dominio dell'acqua e ricordi 75, troverai una fessura su un angolo del muro: dentro troverai diversi vasi. Arriverai così in una nuova zona piena di trappole: attento, perché anche in questo caso dovrai coordinare i ricordi con i salti necessari a superare gli ostacoli 76.
Come premio per esserne uscito vivo, combatterai con altri non morti. Dopo scivolerai giù su una rampa, come hai fatto quando sei penetrato nella città: questa volta, naturalmente, dovrai evitare di precipitare aiutandoti con i ricordi, oltre che con il dominio dell'acqua. Arrivato in fondo dovrai combattere contro una moltitudine di nemici, quindi raggiungerai un'altra stanza con dei pulsanti sui muri: tuttavia per proseguire, dovrai solo saltare sulle due pareti che devi ricordare alternatamente 77.

SARCOFAGO 18

Mentre sali utilizzando i due muri eterei, da ricordare alternatamente, non potrai non notare, oltre il cancello, il Sarcofago. I pulsanti della stanza servono ad avere accesso proprio alla sua stanza: in particolare, è il secondo pulsante a regolare l'apertura a tempo del cancello, quindi premi il primo pulsante per arrivare al secondo e poi raggiungi velocemente il sarcofago (salta, invece di correre, per raggiungere il cancello).

SARCOFAGO 19

Un altro sarcofago si trova vicino alla fontana della testa di leone: se osservi i baratri, noterai che, scendendo da uno dei precipizi, puoi aggrapparti a delle rocce sporgenti. Da lì raggiungerai il tuo premio.

SARCOFAGO 20

Proprio sotto l'enorme statua di Salomone c'è un altro sarcofago. Gira intorno alla stanza, trova il pulsante, termina il percorso prima che scada il tempo e avrai l'ambito premio in energia, magia e punti esperienza.

Raggiungi la pedana di pietra con il pulsante e l'ingranaggio e usa quest'ultimo per voltare la statua verso la porta. Ora premi il pulsante, ghiaccia l'acqua (che così non potrà scorrere e chiudere automaticamente la porta appena ti sposterai) e raggiungi la sala con la spada 78. Supera i prossimi corridoi (indovina di cosa sono pieni...) e raggiungi il prossimo portale per fare un'altra chiacchierata con Razia. Ora prosegui e testa il potere della nuova spada con un po' di non morti 79. Prosegui eliminando nemici e facendo salti e acrobazie di ogni genere, sempre con l'ausilio dei ricordi.

LA TORRE DEL RE

Inizia a salire utilizzando l'ormai consueta combinazione di acrobazie, ricordi e dominio dell'acqua. Naturalmente non mancheranno i soliti uccellacci da usare come appigli 80: sfruttali, perchè ti aiuteranno anche a raggiungere l'ultimo sarcofago presente nell'avventura.

SARCOFAGO 21

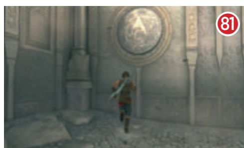
Quando raggiungerai questo punto, inizierà la tua scalata per l'ultimo dei sarcofaghi. Invece di proseguire arrampicandoti, salta sulla destra e utilizza gli avvoltoi per raggiungere l'ambito premio.

IL PALAZZO

Premi il pulsante sul muro e passa dalla porta prima che si chiuda 81. Un trio di evocatori ti darà







I TROFEI

BRONZO

• **Ricordi di Azad** Raggiungi il cuore della battaglia.

• **Un Caloroso Benvenuto** Raggiungi Malik.

• **Un pizzico di potere in più** Trova e distruggi il tuo primo sarcofago.

• **Ira funesta** Rompi 100 tra vasi e sarcofagi.

• **Nemesi della sabbia** Uccidi 50 nemici di fila senza subire alcun danno né usare poteri potenziamento o il potere del tempo.

•**...e il re di spade** Uccidi 500 nemici usando la spada.

• **Acrobata** Salta su nemici 30 di fila senza cadere e senza usare il potere del tempo.

• **Come pezzi del domino** Abbatti cinque nemici con un solo calcio.

• **I pavimenti sono per i perdenti** Corri sul muro per un totale di 805 metri.

• **Come un fulmine dal cielo** Uccidi 10 nemici di fila usando solo il fendente in aria.

• **E resta giù!** Usa l'affondo letale 20 volte.

• **Principe volante** Effettua 20 fendenti in aria.

• **Davide e Golia** Uccidi cinque titani con fendenti in aria.

• **Attacca da tutti i lati** Abbatti 15 nemici usando calci volanti.

• **Veloce come il vento** Sconfiggi 30 nemici usando il potere del volo.

• **Gran Finale** Sconfiggi un nemico con un attacco potere al quinto colpo di una combo.

• **Ding! Nuovo Livello!** Acquista il tuo primo potenziamento.

• **Per un pelo** Salva la vita del principe usando il potere del tempo.

• **Non è andata così** Usa il potere del tempo 20 volte.

• **Principe del fuoco** Sconfiggi 50 nemici usando la scia di fuoco.

• **Principe della terra** Sconfiggi 50 nemici usando l'armatura di pietra.

• **Principe dell'acqua** Sconfiggi 50 nemici usando il congelamento.

• **Principe del vento** Sconfiggi 50 nemici usando il vortice.

• **Benvenuto a Rekem** Giungi nella città di Razia.

ARGENTO

• **Il potere dei Jinn** Razia diviene parte della spada.

• **L'Esercito di Salomone** Libera l'esercito di Salomone.

• **Se la vedranno con noi** Chiudi le porte della fortezza.

• **Nell'occhio del ciclone** Arriva al combattimento finale.

• **Il principe delle maree** Supera la sfida Marea di nemici.

• **Rimani all'asciutto** Muoviti sull'acqua solidificata per almeno un minuto senza utilizzare nuovamente il potere del tempo.

• **L'intoccabile** Sconfiggi Ratash nella Sala del Trono senza alcun danno.

• **Invincibile** Vinci la battaglia finale contro Ratash senza subire nessun danno.

• **Questa è la Persia!** Butta giù a calci dalle sporgenze 20 nemici.

• **Signore degli Elementi** Potenzia un potere al livello 4.

• **Umanità Perduta** Sei stato sconfitto per mano di Malik.

• **Sarà il nostro segreto** Per prendere questo trofeo, inizia la partita a livello Normale o più alto e poi abbassa la difficoltà durante la partita.

ORO

• **Non tutto è come sembra** Sconfiggi Ratash.

• **Ti hanno dato una mano?** Trova e distruggi tutti i sarcofagi presenti nel gioco.

• **Completista** Acquista tutti gli elementi nel menu di Potenziamento.

• **La fine dell'esercito** Completa il gioco.

PLATINO

• **Padrone della Sabbia** Sblocca tutti i trofei.